



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες,
σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε
30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

Νεοελληνική Γλώσσα

Δ' Δημοτικού

Τίτλος:

«Η δύναμη της επικοινωνίας»

ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΜΙΧΑΛΑΚΟΥ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2013



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι.Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.1. Εκπαιδευτικά σεναρία και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση



Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης
ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
<http://www.greeklanguage.gr>
Καραμασούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη
Τηλ.: 2310 459101 , Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr

A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Η δύναμη της επικοινωνίας

Δημιουργός

Κατερίνα Μιχαλάκου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Δ΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Μάιος 2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Δ' Δημοτικού», τεύχος β΄, ενότητα 10: *Λέξεις φτερουγίζουν στον αέρα.*

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

12 διδακτικές ώρες

Χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Εικονικός χώρος: ιστοσελίδα σχολείου



Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Για την υλοποίηση του σεναρίου απαιτείται μια βασική εξοικείωση με τη γενική χρήση Η/Υ και με την αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο. Επίσης, οι μαθητές θα πρέπει να διαθέτουν μία σημαντική εμπειρία στην ομαδοσυνεργατική διδασκαλία.

Από πλευράς εξοπλισμού θα πρέπει το σχολείο να διαθέτει εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών με συμβατικούς ή και φορητούς Η/Υ. Επίσης, είναι απαραίτητη η ύπαρξη βιντεοπροβολέα.

Θα πρέπει επίσης να προβλεφτεί η εγκατάσταση του προγράμματος δημιουργίας κόμικ Cartoon Story Maker. Πρόκειται για ένα λογισμικό που προσφέρεται δωρεάν και δίνει τη δυνατότητα εισαγωγής κειμένου με ελληνικούς χαρακτήρες. Γίνεται η εγκατάσταση και τοποθετείται στην επιφάνεια εργασίας, για να είναι εύκολα προσβάσιμο από τους μαθητές.

Τέλος, θα πρέπει να υπάρχει εκτυπωτής.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο αποσκοπεί να δώσει πληροφορίες στον μαθητή σχετικά με κάποιες μορφές επικοινωνίας. Μέσα από την παρουσίαση των εναλλακτικών μορφών, αναμένουμε οι μαθητές να κατανοήσουν τη δύναμη της επικοινωνίας και τη δυνατότητά της να πραγματώνεται μέσα από διάφορες μορφές.

Η διδασκαλία αρχίζει σε επίπεδο λέξης, όπου εξετάζονται η κυριολεξία, η μεταφορά και η πολυσημία λέξεων και φράσεων και ξεδιπλώνεται ρίχνοντας φως στη νοηματική γλώσσα, τη γλώσσα του σώματος, στην υπεροχή του γραπτού έναντι του προφορικού λόγου. Όλα αυτά γίνονται μέσα από δραστηριότητες που



προβληματίζουν τον μαθητή, ενεργοποιούν τη θέλησή του για μάθηση και ταυτόχρονα τον βοηθούν σε μία αύξουσα πορεία ανεξαρτητοποίησης της μαθησιακής του πορείας.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Σύμφωνα με τη φιλοσοφία του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για το μάθημα της Γλώσσας στο Δημοτικό σχολείο, «σκοπός της γλωσσικής διδασκαλίας είναι τόσο η εξοικείωση των μαθητών με τη δομή του γλωσσικού συστήματος όσο και η άσκησή τους στον τρόπο με τον οποίο μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτό το σύστημα για να επικοινωνούν αποτελεσματικά» (Γλώσσα Δ' Δημοτικού, *Πετώντας με τις λέξεις*, βιβλίο δασκάλου). Το παρόν σενάριο ασχολείται με το δεύτερο σκέλος του σκοπού της γλωσσικής διδασκαλίας, δηλαδή με το κομμάτι της επικοινωνίας. Μελετά την ίδια την επικοινωνία· τις μορφές της, τη δύναμή της, την πολυπλοκότητά της. Στην ουσία εξετάζει την επικοινωνία μεταγλωσσικά.

Οι μαθητές ασκούνται στον γραπτό λόγο και ειδικότερα στην παραγωγή αφηγηματικών κειμένων μέσα από χρήση λογισμικών για κόμικς. Αυτού του είδους τα λογισμικά βοηθούν ιδιαίτερα την παραγωγή αφηγηματικών κειμένων, αφού τα τελευταία θα πρέπει να αναπτυχθούν γύρω από έναν χρονικό άξονα. Μέσα από τη χρήση αυτών των λογισμικών, «αναγκάζονται» οι μαθητές να ακολουθήσουν αυτή τη χρονική σειρά, δουλεύοντας έτσι έναν γραπτό λόγο με συνοχή και αλληλουχία.

Η προσέγγιση της μάθησης γίνεται με βιωματικό τρόπο. Η γνώση περνάει στους ίδιους τους μαθητές μέσα από τον μετασχηματισμό των εμπειριών τους. Η νέα γνώση οικοδομείται επίσης με τη μέθοδο της ανακάλυψης και της συνεργατικής μάθησης μέσα από τη δημιουργική συνεργασία των ίδιων των μαθητών. Τέλος, με τις δραστηριότητες που προτείνονται, εκτιμούμε πως οι μαθητές θα μπορέσουν να περάσουν σε ένα επίπεδο αύξουσας ανεξαρτητοποίησης και φθίνουσας καθοδήγησης, η οποία θα κορυφωθεί στο τελευταίο δίωρο όπου οι μαθητές στην ουσία έχουν



ελεύθερο πρόγραμμα δημιουργίας.

Α. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις, πρότυπα, στάσεις ζωής

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να καταλάβουν ότι η επικοινωνία μπορεί να επιτελεσθεί με διαφορετικούς τρόπους
- να κατανοήσουν ότι οι διαφορετικοί τρόποι επικοινωνίας εξυπηρετούν κάθε φορά συγκεκριμένη ομάδα ανθρώπων και συγκεκριμένες επικοινωνιακές περιστάσεις
- να αντιληφθούν τους περιορισμούς και τα πλεονεκτήματα των διαφορετικών τρόπων επικοινωνίας
- να ευαισθητοποιηθούν σε σχέση με συγκεκριμένες κοινωνικές ομάδες
- να κατανοήσουν την αποθηκευτική λειτουργία του γραπτού λόγου
- να καταλάβουν ότι ο γραπτός λόγος δίνει τη δυνατότητα επικοινωνίας πέρα από τους περιορισμούς του χώρου και του χρόνου
- να γνωρίσουν τη σπειροειδή γραφή
- να οδηγούνται στην ανακάλυψη της γνώσης μέσα από τη μέθοδο της δοκιμής και πλάνης

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να καταλάβουν την κυριολεξία και τη μεταφορά σε επίπεδο λέξεων και φράσεων κειμενοκεντρικά
- να παράγουν κείμενα παιγνιώδους χαρακτήρα, κάνοντας χρήση της κυριολεκτικής και μεταφορικής σημασίας λέξεων και φράσεων
- να κατανοήσουν και να ασκηθούν στη χρήση λέξεων και φράσεων με κυριολεκτική και μεταφορική σημασία
- να γνωρίσουν και να χρησιμοποιούν ιδιωματικές φράσεις που κινούνται



νοηματικά γύρω από τον πυρήνα «γλώσσα»

- να ασκηθούν στην παραγωγή αφηγηματικών κειμένων, δίνοντας έμφαση στη χρονική αλληλουχία των γεγονότων, υποβοηθούμενοι από τα λογισμικά παραγωγής κόμικς
- να ασκηθούν στον συλλαβισμό των λέξεων
- να ασκηθούν στην ομοιοκαταληξία
- να αναπτύξουν το λεξιλόγιο και τα εκφραστικά τους μέσα

Γραμματισμοί

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να αναπτύξουν τη δημιουργική και κριτική τους σκέψη, ανακαλύπτοντας τη νέα γνώση
- να ασκηθούν στη χρήση του ψηφιακού αντίστροφου λεξικού
- να ασκηθούν στους εννοιολογικούς χάρτες
- να ασκηθούν στη δημιουργία εικονογραφημένων ιστοριών
- να δημιουργούν υποθέσεις, δικαιολογώντας κάθε φορά τις θέσεις τους
- να επιχειρηματολογούν υποστηρίζοντας τις απόψεις τους
- να ασκηθούν στην κατανόηση και παραγωγή πολυτροπικών κειμένων
- να μάθουν να οργανώνουν τις πληροφορίες που έχουν στη διάθεσή τους κάθε φορά, προκειμένου να καταλήξουν σε ένα συμπέρασμα

Διδακτικές πρακτικές

Οι μαθητές ασκούνται στην ομαδοσυνεργατική διδασκαλία μέσα σε ένα κλίμα που είναι κατά τέτοιο τρόπο οργανωμένο, ώστε να στοχεύει στη σταδιακή απεξάρτηση των μαθητών από την καθοδήγηση και ηγεσία του εκπαιδευτικού. Παράλληλα ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι συμβουλευτικός και βοηθητικός, όπου χρειάζεται, και πρωτίστως συντονιστικός.

Τέλος, οι μαθητές έχουν την αίσθηση ότι δρουν και αλληλεπιδρούν σε μία κοινότητα, αφού όλες οι παραγωγές τους (αφίσες, εικονογραφημένη ιστορία, γλωσσικές ασκήσεις), καθώς και ποιήματα σε σχέση με τη γλώσσα αναρτώνται στο



blog του σχολείου και υπόκεινται σε σχολιασμό από τους υπόλοιπους μαθητές του σχολείου.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφορμή για την εκπόνηση του συγκεκριμένου σεναρίου αποτελεί η 10^η ενότητα «Λέξεις φτερουγίζουν στον αέρα» («Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού»). Το σενάριο αποσκοπεί να πληροφορήσει τους μαθητές σχετικά με τις επικοινωνιακές περιστάσεις και τον τρόπο που κάθε φορά αυτές πραγματώνονται, όμως μέσα από ένα πρωτόγνωρο ταξίδι προκλήσεων, φαντασίας και δημιουργικότητας. Κάτω από αυτό το πρίσμα θα μπορούσαμε να πούμε ότι πλαισιώνει και συμπληρώνει την υπάρχουσα ενότητα του διδακτικού βιβλίου, ενημερώνοντας έτσι την ύλη διδασκαλίας.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Σύμφωνα με τα ισχύοντα στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Γλώσσας στο Δημοτικό σχολείο, ένας από τους σκοπούς της γλωσσικής διδασκαλίας είναι να ασκήσει τους μαθητές να χρησιμοποιούν τον γλωσσικό κώδικα για την αποτελεσματική τους επικοινωνία. Το σενάριο εξυπηρετεί και αυτόν τον σκοπό, εφόσον οι μαθητές παράγουν κείμενα, αξιολογούν και αξιολογούνται μέσα από αυτά ως προς το επικοινωνιακό τους αποτέλεσμα. Επιπλέον, εκθέτει τους μαθητές σε επικοινωνιακές δραστηριότητες που συνδυάζουν την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της φαντασίας και της δημιουργικότητας των μαθητών.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Μέσα από τη χρήση λογισμικών παραγωγής εικονογραφημένων ιστοριών, οι μαθητές ασκούνται με παιγνιώδη τρόπο στην παραγωγή λόγου. Επιπλέον, επειδή τα συγκεκριμένα λογισμικά είναι φτιαγμένα ανά ενότητες – φάσεις ιστορίας, οι μαθητές ασκούνται στη χρονικά ορθή παρουσίαση των γεγονότων, δημιουργώντας έτσι κείμενα με συνοχή και συνεκτικότητα.

Παράλληλα με τη χρήση λογισμικών δημιουργίας αφίσας και ποιημάτων με ομοιοκαταληξία αυξάνεται η δημιουργικότητά τους και η επιθυμία τους για μάθηση.



Κείμενα

Από το σχολικό βιβλίο «Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού»

«[Παιχνίδια με τις λέξεις](#)», Ντίνα Χατζηνικολάου

«[Γραφή, η μνήμη των ανθρώπων](#)», Ιστορία της Γραφής, εκδ. Ερευνητές, Αθήνα, 1997 (διασκευή)

«[Ο δίσκος της Φαιστού](#)», Εγκυκλοπαίδεια Πατάκης-Oxford, Τόμος 15ος, εκδ. Πατάκη, Αθήνα, 2001.

«[Οι κινεζικοί χαρακτήρες](#)», Η Επικοινωνία από την αρχή μέχρι το Ίντερνετ, εκδ. Πατάκη, Αθήνα, 1998.

Βίντεο

«[Περιπέτειες στο Πάρκο – Κυριολεξία μεταφορά](#)», βίντεο της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης.

«[The Deaf Tree GSL](#)», ανέκδοτο από τις Ιστορίες με Νόημα του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

«[Φαιστός, το μυστήριο ενός δίσκου](#)», από την εκπομπή «Ελληνικοί Θησαυροί» της Υπηρεσίας Ενημερώσεως Ενόπλων Δυνάμεων (ΥΕΝΕΔ)

«[Το αυγό του Σίλα](#)», εικονογραφημένη απόδοση του ομώνυμου παραμυθιού της Νένας Γεωργιάδου, Εκδόσεις Οξυγόνο.

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1^ο διδακτικό δίωρο: [παίζουμε με τις λέξεις](#)

Η διδασκαλία αρχίζει με την ανάγνωση από το σχολικό βιβλίο «Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού» (ενότητα 10) του ποιήματος της Ντίνας Χατζηνικολάου «[Παιχνίδια με τις λέξεις](#)», το οποίο αναμένεται να αρέσει πολύ στα παιδιά λόγω της ομοιοκαταληξίας και της παιγνιώδους του διάθεσης. Μετά την ανάλυση του ποιήματος, τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες. Δουλεύοντας με το λογισμικό Inspiration, καταγράφουν τις δικές τους ιδέες για γλωσσικά παιχνίδια. Κάποιες ιδέες μπορούν να δοθούν σε βοήθεια, αν διαπιστώσουμε ότι υπάρχει κάποια δυστοκία στον



ιδεοκαταιγισμό:

- Βρίσκω λέξεις που τελειώνουν σε –μα.
- Βρίσκω ρήματα που έχουν σχέση με τη θάλασσα.
- Βρίσκω λέξεις με πρώτο συνθετικό τη λέξη χιόνι.
- Ένας μαθητής λέει την αλφαβήτα από μέσα του και κάποιος άλλος του λέει σε κάποια χρονική στιγμή «σταμάτα». Ο πρώτος μαθητής λέει το γράμμα στο οποίο σταμάτησε και καλεί τους υπόλοιπους της ομάδας να γράψουν λέξεις που αρχίζουν με αυτό το γράμμα.
- Φτιάχνω λέξεις με δοσμένα γράμματα.

Στη συνέχεια, προβάλλουμε στον προβολέα δύο στίχους από το ποίημα:

Λέξεις φτερουγίζουν πέρα,
Ταξιδεύουν στον αέρα

και ρωτάμε τους μαθητές αν οι λέξεις «φτερουγίζουν» και «ταξιδεύουν» χρησιμοποιούνται εδώ με την πραγματική τους σημασία. Δίνουμε και άλλα παραδείγματα κυριολεξίας και μεταφοράς και για την καλύτερη κατανόηση του φαινομένου προβάλλουμε ένα βίντεο από τη σειρά της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης «[Περιπέτειες στο πάρκο](#)» που αφορά τα συγκεκριμένα σχήματα λόγου.

Προκειμένου να συμπεριλάβουμε περισσότερες μεταφορικές – ιδιωματικές φράσεις που σχετίζονται με τη λέξη «γλώσσα», προτρέπουμε τους μαθητές να αναζητήσουν φράσεις στο συγκεκριμένο λήμμα. Η αναζήτηση θα γίνει μέσω του ηλεκτρονικού λεξικού Τριανταφυλλίδη ([φύλλο εργασίας 1](#)).

Εάν δεν υπάρχει διαθέσιμος χρόνος για την αναζήτηση των φράσεων, τότε ο εκπαιδευτικός μπορεί να αναζητήσει ένα σώμα φράσεων (βλ. συνοδευτικό υλικό), να το προβάλει στον βιντεοπροβολέα και να συζητήσει με τους μαθητές για τη σημασία των φράσεων.

Αφού τελειώσει και αυτή η εργασία, χωρίζουμε τους μαθητές σε ομάδες και τους ζητάμε να παραγάγει η κάθε ομάδα και από μία εικονογραφημένη ιστορία, όπου θα γίνεται χρήση λέξεων ή φράσεων με μεταφορική και κυριολεκτική σημασία. Οι



ιστορίες θα παραχθούν με τη βοήθεια του λογισμικού δημιουργίας κόμικ Cartoon Story Maker ([φύλλο εργασίας 2](#)). Όταν τα παραχθέντα κείμενα θα διαβαστούν στην ολομέλεια, οι υπόλοιπες ομάδες θα εντοπίζουν κάθε φορά τα σημεία αυτά.

2^ο και 3^ο διδακτικό δίωρο: η γλώσσα ως κώδικας επικοινωνίας

Στόχος της συγκεκριμένης διδακτικής ενότητας είναι να κατανοήσουν οι μαθητές ότι η γλώσσα είναι ένα μέσο επικοινωνίας και μάλιστα υψηλού επιπέδου, εφόσον μπορούμε να εκφράσουμε συναισθήματα, αφηρημένες έννοιες και ακόμα να συνδέσουμε νοήματα μεταξύ τους, για να εκφράσουμε και να περιγράψουμε σύνθετες καταστάσεις. Πέρα όμως από τον λόγο, οι άνθρωποι έχουν αναπτύξει και άλλους εναλλακτικούς τρόπους επικοινωνίας που άλλοτε τους προτιμούν έναντι της γλώσσας και άλλες φορές κρίνονται αναγκαίοι λόγω αδυναμίας χρήσης του λόγου. Για να ενεργοποιήσουμε και να κατευθύνουμε τη σκέψη των παιδιών προς αυτή την κατεύθυνση αρχίζουμε τη διδασκαλία αυτής της ενότητας προβάλλοντας το βίντεο [«Το κωφό δέντρο»](#) όπου παρουσιάζεται ένα ανέκδοτο στη νοηματική γλώσσα.

Μετά την προβολή, ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια για το περιεχόμενο και τον τρόπο εκφοράς του μηνύματος της προβολής. Η συζήτηση αυτή μπορεί να επεκταθεί όσο ο εκπαιδευτικός πιστεύει ότι μπορεί να προχωρήσει την ανάλυση με το συγκεκριμένο ακροατήριο. Μπορούμε να θίξουμε θέματα όπως:

- προφορικός έναντι γραπτού λόγου,
- καταλληλότητα του τρόπου εκφοράς του μηνύματος σε σχέση με τον αποδέκτη,
- χρήση και άλλων βοηθητικών μέσων που μπορούν να δώσουν ζωντάνια στην επικοινωνία, όπως για παράδειγμα η χρήση εικόνων.

Στη συνέχεια, προβάλλουμε το εικονογραφημένο παραμύθι [«Το αυγό του Σίλα»](#) στον προβολέα και συζητάμε στην ολομέλεια για τον τρόπο παρουσίασής του. Οι μαθητές στο σημείο αυτό θα πρέπει να έχουν μεγαλύτερη σιγουριά στον εντοπισμό των στοιχείων που συνθέτουν το παραμύθι, αφού στηρίζονται σε γνώσεις που έχουν αποκτήσει από τη συζήτηση που προηγήθηκε. Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνουμε μία φθίνουσα πορεία καθοδήγησης και συνάμα μία αύξουσα πορεία ανεξαρτητοποίησης



του τρόπου επεξεργασίας των πληροφοριών και της σκέψης των μαθητών.

Κατόπιν, χωρίζουμε τους μαθητές σε ομάδες. Η εργασία τους είναι να σκεφτούν και να καταγράψουν διαφορετικούς τρόπους επικοινωνίας. Στη συνέχεια, κατηγοριοποιούν τους τρόπους σε τρεις κατηγορίες:

- προφορικός λόγος
- γραπτός λόγος
- μη λεκτική επικοινωνία

καταγράφοντας τον τρόπο επικοινωνίας και συμπληρώνοντας κάθε φορά την περίσταση επικοινωνίας.

Δίνουμε στους μαθητές οδηγίες για να φτιάξουν έναν πίνακα, όπου θα καταχωρίσουν τις παραπάνω πληροφορίες ([φύλλο εργασίας 3](#)):

- Στον επεξεργαστή κειμένου επιλέγετε από την μπάρα πίνακας και έπειτα εισαγωγή πίνακα.
- Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέγετε αριθμό στηλών και γραμμών και κάποια μορφοποίηση που επιθυμείτε.

Θα πρέπει να φτιαχτεί ένας πίνακας όπως παρακάτω:

Προφορικός λόγος	Γραπτός λόγος	Μη λεκτική επικοινωνία	Περίσταση επικοινωνίας
		Ειδήσεις στη νοηματική	Ενημέρωση σε ειδική κατηγορία πληθυσμού
	Εικονογραφημένο παραμύθι		Ψυχαγωγία – διασκέδαση σε μικρούς και άπειρους αναγνώστες
Συνομιλία στο τηλέφωνο			Νέα μεταξύ φίλων

4^ο δίωρο: μη λεκτική επικοινωνία, γλώσσα του σώματος, η ιδιαιτερότητα του γραπτού.



λόγου

Οι δραστηριότητες που προτείνονται σε αυτό το διδακτικό δίωρο έχουν σκοπό να κατανοήσουν οι μαθητές ότι η επικοινωνία επιτυγχάνεται με πολλούς τρόπους και όχι αναγκαστικά και μόνο με κάποιο γλωσσικό κώδικα

Ζητάμε από τους μαθητές να ερμηνεύσουν τη μη λεκτική επικοινωνία, προσθέτοντας λόγια στα πρόσωπα της κάθε περίπτωσης (φύλλο εργασίας 4). Μέσα από αυτή τη διαδικασία, προσδοκούμε να πάρουμε παραπλήσιες, λίγο διαφορετικές, ίσως και πολύ διαφορετικές ερμηνείες μέσα από τις ομάδες. Το υλικό που θα πάρουμε από τους μαθητές θα οδηγήσει στον δεύτερο σκοπό αυτής της δραστηριότητας που είναι να κατανοήσουν ότι ο λόγος (προφορικός ή γραπτός) σε αντίθεση με τη μη λεκτική επικοινωνία είναι ίσως ο πληρέστερος τρόπος επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων που αφήνει τα λιγότερα περιθώρια λανθασμένης αποκωδικοποίησης του μηνύματος

5ο δίωρο: η αποθηκευτική λειτουργία του γραπτού λόγου

Προβάλλουμε στον προβολέα την παρακάτω εικόνα μαζί με τη λεζάντα της.



verba volant, scripta manent

Εξηγούμε τι σημαίνει η λατινική ρήση και ρωτάμε τους μαθητές να μας πουν αν συμφωνούν με τη φράση αυτή.

Η ενότητα αυτή στοχεύει στο να κατανοήσουν οι μαθητές ότι ο προφορικός και ο γραπτός λόγος είναι δύο διαφορετικά είδη λόγου που εξυπηρετούν διαφορετικές



περιστάσεις επικοινωνίας και συνεπώς καθένα από τα είδη αυτά είναι καταλληλότερο έναντι του άλλου σε συγκεκριμένες επικοινωνιακές στιγμές. Θα πρέπει να καταλάβουν την αποθηκευτική λειτουργία του γραπτού λόγου, γεγονός που δίνει δυνατότητα ύπαρξης της ανθρώπινης επικοινωνίας έξω από τους περιορισμούς του χώρου και του χρόνου.

Προκειμένου να ανακαλύψουν από μόνοι τους οι μαθητές την παραπάνω διάσταση, κάνουμε το εξής πείραμα: Έχουμε διδάξει ήδη από την αρχή εφαρμογής του σεναρίου μια ενότητα ενός θεωρητικού μαθήματος π.χ. Ιστορία. Φροντίζουμε, έτσι ώστε αυτό που διδάξαμε να μην υπάρχει μέσα σε διδακτικό εγχειρίδιο στο οποίο οι μαθητές να έχουν πρόσβαση. Ενημερώνουμε τους μαθητές ότι πρόκειται για μάθημα που θα γίνει όμως σαν να είναι ένα παιχνίδι και γι' αυτό θα πρέπει να τηρήσουμε τους κανόνες του παιχνιδιού. Θα παίζουμε το μισό στην αρχή του σεναρίου και το άλλο μισό προς το τέλος. Εξηγούμε ότι θα πρέπει να ακούσουν προσεκτικά, αν θέλουν να υποβάλουν ερωτήσεις, αλλά σε καμία περίπτωση δε θα πρέπει να κρατήσουν κάποια σημείωση. Αυτή είναι μια δέσμευση των κανόνων του παιχνιδιού. Στο σημείο που βρισκόμαστε τώρα, θυμίζουμε στους μαθητές μας ότι θα παίζουμε το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού που είχαμε αρχίσει στην αρχή εφαρμογής του σεναρίου. Αρχίζουμε κάνοντας απλές ερωτήσεις, που είναι πιθανό να βρεθούν από τους μαθητές, και συνεχίζουμε ζητώντας όλο και μεγαλύτερες λεπτομέρειες. Σταματάμε σε ένα εύλογο σημείο, για να μην απογοητεύσουμε ή να εκνευρίσουμε τους μαθητές, και εξηγούμε τη σκοπιμότητα του παιχνιδιού.

Ακολουθεί η ανάγνωση των κειμένων «Γραφή, η μνήμη των ανθρώπων», «Ο δίσκος της Φαιστού», και «Οι κινεζικοί χαρακτήρες» («Γλώσσα Δ' Δημοτικού», σ. 93-94). Η κατανόηση των κειμένων συμπληρώνεται από την άσκηση 1, σελίδα 94.

Τέλος, προβάλλουμε το ντοκυμαντέρ [«Φαιστός - Το μυστήριο ενός δίσκου»](#)

Προκειμένου να περάσουμε στην αξιολόγηση των μαθητών σε σχέση με τις γνώσεις που αποκτήθηκαν γύρω από τη σπειροειδή γραφή και τον συλλαβισμό, χωρίζουμε τους μαθητές σε ομάδες. Χρησιμοποιώντας τη ζωγραφική από τα βοηθήματα ή το Tux Paint ή ο,τιδήποτε άλλο τους δίνει τη δυνατότητα να ζωγραφίσουν και να δημιουργήσουν, φτιάχνουν μηνύματα γραμμένα σε σπειροειδή



μορφή, χωρίς φωνήεντα, τα εκτυπώνουν και τα δίνουν στις άλλες ομάδες για να διαβαστούν.

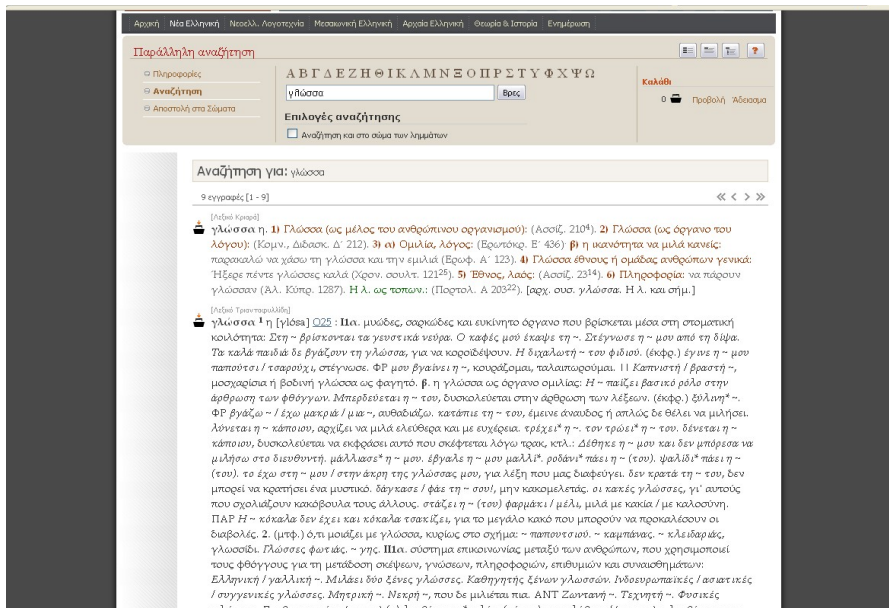
6ο δίωρο: δημιουργία πολυτροπικών κειμένων

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των δύο ή των τριών το πολύ. Αυτό το δίωρο δημιουργούν. Δίνουμε τη δυνατότητα στους μαθητές να επιλέξουν από μία γκάμα δραστηριοτήτων (για εικονογραφημένες ιστορίες βλ. [φύλλο εργασίας 5](#), Για ποιήματα ή στιχάκια για τη γλώσσα βλ. [φύλλο εργασίας 6](#), για σύννεφα λέξεων βλ. [φύλλο εργασίας 7](#)). Στόχος μας είναι να χρησιμοποιήσουν τις γνώσεις που έλαβαν στις προηγούμενες διδακτικές ενότητες και να παράγουν εικονογραφημένες ιστορίες, ποιήματα ή στιχάκια για τη γλώσσα, ακόμα και σύννεφα λέξεων. Δίνουμε έτσι τη δυνατότητα ακόμη και σε μαθητές με περιορισμένη φαντασία να δράσουν, δημιουργώντας κάτι πολύ όμορφο που θα τους αρέσει και θα δώσει ώθηση και σιγουριά στη μαθητική τους ταυτότητα. Οι εργασίες των μαθητών θα αναρτηθούν στο blog του σχολείου και φυσικά στο ταμπλό της τάξης με τίτλο « γλωσσικά παιχνίδια».

ΣΤ. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φύλλο εργασίας 1

- Επιλέξτε μία μηχανή αναζήτησης (π.χ. Google).
- Γράψτε στο πλαίσιο ηλεκτρονικό λεξικό Τριανταφυλλίδη.
- Στη σελίδα που σας παρουσιάζεται επιλέξτε «αναζήτηση» από το αριστερό μενού.
- Πληκτρολογήστε μέσα στο κενό πλαίσιο «γλώσσα» και πατήστε «βρες».



- Καταγράψτε τις φράσεις που βρίσκετε στο συγκεκριμένο λήμμα.

Φύλλο εργασίας 2

- Ανοίξτε το λογισμικό Cartoon Story Maker από την επιφάνεια εργασίας.



- Επιλέξτε «new».
- Επιλέξτε φόντο, πρόσωπα, σχήμα και μέγεθος φούσκας και γράψτε το κείμενό σας μέσα σε αυτή.
- Όταν τελειώσετε με την πρώτη εικόνα της ιστορίας σας, πηγαίνετε στην επόμενη επιλέγοντας «next frame»
- Όταν ολοκληρώσετε την ιστορία πατήστε αποθήκευση (save) και στη συνέχεια εκτυπώστε (print).



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

- Στον επεξεργαστή κειμένου επιλέγετε από την μπάρα πίνακας και έπειτα εισαγωγή πίνακα.
- Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέγετε αριθμό στηλών και γραμμών και κάποια μορφοποίηση που επιθυμείτε.

Προφορικός λόγος	Γραπτός λόγος	Μη λεκτική επικοινωνία	Περίσταση επικοινωνίας



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



**ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ**
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



**ΕΣΠΑ
2007-2013**
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Φύλλο εργασίας 4

Σας δίνονται οι παρακάτω εικόνες (περισσότερες εικόνες στο συνοδευτικό υλικό) όπου παρουσιάζονται κάποιες περιστάσεις επικοινωνίας. Γράψτε μέσα στις φούσκες τι νομίζετε ότι λένε οι συμμετέχοντες. Σε κάθε περίπτωση, σχολιάστε την κατάσταση επικοινωνίας δικαιολογώντας έτσι το κείμενο που γράφετε στις φούσκες.



.....

.....

.....

.....

.....



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



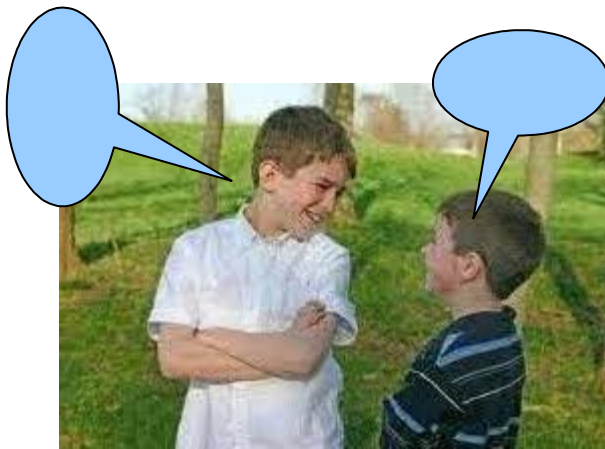
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ







Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρώπης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ





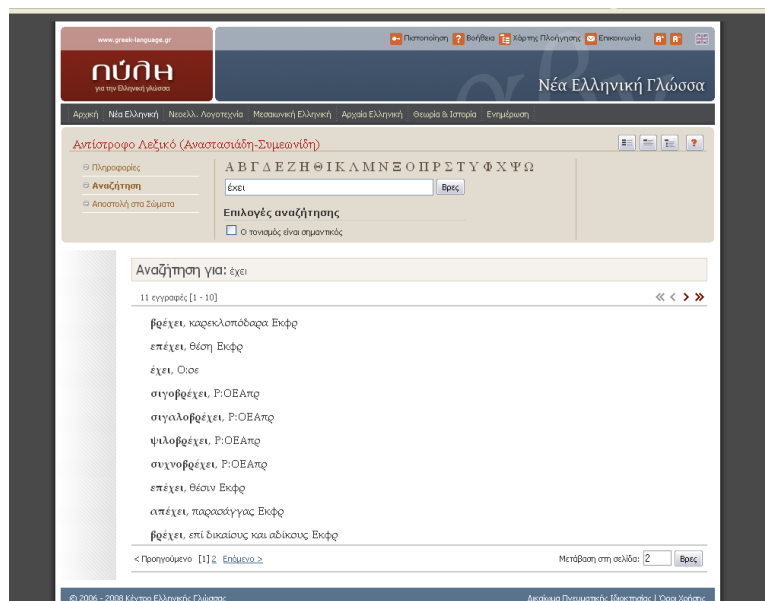
Φύλλο εργασίας 5

Εφόσον πρόκειται για εικονογραφημένη ιστορία δίνουμε τις ίδιες οδηγίες με το φύλλο εργασίας 4

Φύλλο εργασίας 6

- Επιλέξτε μία μηχανή αναζήτησης (π.χ. Google)
- Γράψτε στο πλαίσιο «αντίστροφο λεξικό Αναστασιάδη –Συμεωνίδη»
- Στη σελίδα που σας παρουσιάζεται επιλέξτε «αναζήτηση» από το αριστερό μενού.

- Πληκτρολογήστε στο κενό πλαίσιο τις



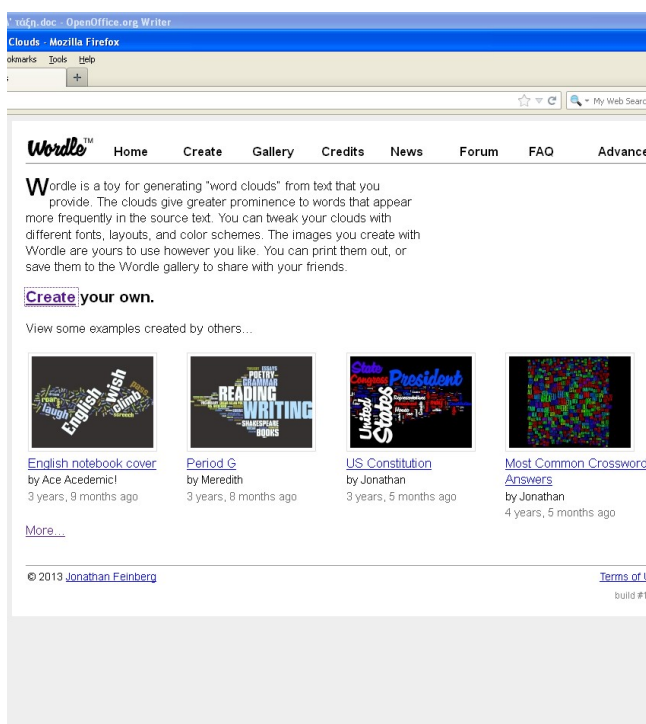
- ολογήστε στο κενό πλαίσιο τις

τελευταίες συλλαβές του πρώτου στίχου του ποιήματός σας έτσι ώστε να πάρετε ιδέες για τον δεύτερο ή τον τρίτο στίχο. Αν για παράδειγμα θέλετε να χρησιμοποιήσετε τη φράση “πάει η γλώσσα του ροδάνι”, βάζετε *άνι* στην αναζήτηση και παίρνετε: *καραβάνι, ντιβάνι, χαϊβάνι, λαβάνι, σιντριβάνι,, τηγάνι, μαγγάνι και πολλά άλλα, απ' όπου μπορείτε να εμπνευστείτε για τους υπόλοιπους στίχους.*



Φύλλο εργασίας 7

Πληκτρολογήστε στη μηχανή αναζήτησης wordle.net



και επιλέξτε «create».

Στη συνέχεια πληκτρολογήστε το κείμενο που θέλετε,



πατήστε Go

Στη συνέχεια επιλέξτε φόντο, προσανατολισμό και χρώμα και θα πρέπει να πάρετε κάτι σαν το ακόλουθο:





Τέλος σώστε στη δημόσια βιβλιοθήκη και εκτυπώστε!

Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Μία πιθανή εκδοχή του σεναρίου θα μπορούσε να είναι η δραματοποίηση μιας ιστορίας με περιεχόμενο την επικοινωνία, όπου οι ήρωες θα ήταν πρόσωπα όπως η επικοινωνία, ο γραπτός λόγος, ο προφορικός λόγος, η μη λεκτική επικοινωνία, η νοηματική γλώσσα.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Οι δραστηριότητες και τα φύλλα εργασίας που εμπεριέχονται στο σενάριο δεν είναι δεσμευτικές, αλλά αποτελούν προτάσεις διδασκαλίας. Επίσης και ο χρόνος μπορεί να ποικίλει ανάλογα με τους εκάστοτε «συνεργάτες» εφαρμογής του σεναρίου. Μια σχετική προετοιμασία χρειάζεται από την πλευρά του εκπαιδευτικού ως προς την επιλογή των λογισμικών που περιγράφονται στο σενάριο, προς διευκόλυνση του εκπαιδευτικού που θα εφαρμόσει.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Καρασαββίδης, Η. & Β. Κόλλιας. 2012. Η ένταξη και η προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ στους διδακτικούς σχεδιασμούς εκπαιδευόμενων στο ΠΑΚΕ Θεσσαλίας: μια μελέτη περίπτωσης, στο 8^ο Πανελλήνιο Συνεδρίου Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση. Βόλος: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.

Κόμης, Β. & Κ. Ντίνας. 2011. *Μελέτη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της γλώσσας και της λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: γενικό πλαίσιο και ιδιαιτερότητες*, Αθήνα, 2011.

Cook, G. 1989. Discourse, Οξφόρδη, Oxford University Press.

Κουτσογιάννης, Δ. 2012. Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης. Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα*. Πρακτικά της 32ης συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας, Α.Π.Θ. Θεσσαλονίκη, ΙΝΣ.

Πολίτης, Π. 2001. Προφορικός και γραπτός λόγος, Πύλη για την Ελληνική γλώσσα, εγκυκλοπαιδικός οδηγός.



Φιλιππάκη – Warbuton, E. 1992 Εισαγωγή στη Θεωρητική Γλωσσολογία, Αθήνα 1992.

Χατζησαββίδης, Σ. & Μ. Αλεξίου. 2011. *Μεθοδολογία και διαδικασίες ανάπτυξης εκπαιδευτικών σεναρίων στα Γλωσσικά μαθήματα*, Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.